

ENTRELACS

Entrelacs

Cinéma et audiovisuel

7 | 2009
L'atelier

Les métamorphoses numériques de l'atelier

Michel Lavigne



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/entrelacs/199>

DOI : 10.4000/entrelacs.199

ISSN : 2261-5482

Éditeur

Éditions Téraèdre

Édition imprimée

Date de publication : 1 mars 2009

Pagination : 175-186

ISBN : 978-2-912868-69-5

ISSN : 1266-7188

Référence électronique

Michel Lavigne, « Les métamorphoses numériques de l'atelier », *Entrelacs* [En ligne], 7 | 2009, mis en ligne le 01 août 2012, consulté le 29 avril 2019. URL : <http://journals.openedition.org/entrelacs/199> ; DOI : 10.4000/entrelacs.199

Ce document a été généré automatiquement le 29 avril 2019.

Tous droits réservés

Les métamorphoses numériques de l'atelier

Michel Lavigne

Introduction

- 1 La phase de l'atelier peut apparaître comme un élément incontournable dans les modalités de la création artistique. L'atelier du peintre est le lieu particulièrement mythique où se rencontrent son pouvoir imaginaire et sa maîtrise technique.
- 2 C'est à partir de la Renaissance que s'est affirmée l'autonomie de l'artiste et la mise en avant de son génie¹, « don » offert à des êtres d'exception, qui s'est accompagnée de la mythologisation de son lieu d'exercice. Cet univers de l'atelier, où l'artiste exerce généralement sans témoin, est le lieu du mystère de la création. Il est à la fois lieu et temps, temps de la gestation de l'œuvre en train de se faire. Cette temporalité implique une séparation nette entre le temps de la création, à l'abri des regards pour en préserver le secret, et celui du dévoilement, lorsque l'œuvre est achevée. A la temporalité cachée de la progression créatrice de l'atelier s'oppose l'éternité convoitée de l'œuvre offerte au public.
- 3 Mais si l'atelier est le lieu de création pour le peintre ou le sculpteur, la notion d'atelier ne se retrouve pas dans le domaine de la création littéraire, de la musique ou de la danse.
- 4 Nelson Goodman, dans *Langages de l'art*², examinant la question de l'authenticité, nous fournit de précieux outils conceptuels pour analyser cette différence, en séparant les œuvres d'art en œuvres *autographiques* et œuvres *allographiques*, concepts repris par Gérard Genette³.
- 5 Les arts allographiques sont ceux qui peuvent être codifiés dans un système notationnel qui se traduit par la partition musicale, le texte littéraire ou le plan de l'architecte. A l'inverse, il n'est pas possible de décrire le résultat des œuvres de l'atelier, telles que la sculpture ou la peinture. L'œuvre autographique de l'atelier aboutit à un original unique,

que nous pouvons qualifier avec Gérard Genette d'« objet d'immanence physique à caractère autographique ». L'atelier est donc le lieu d'exercice d'une activité artistique à caractère autographique. L'artiste qui y exerce se confronte à un matériau dans des procédures personnelles qui ne pourront pas être décrites de façon précise. Cet artiste ne se réfère pas à des codifications antérieures et l'identification de son œuvre ne peut être « libérée de sa dépendance à l'égard d'un auteur, d'un lieu, d'une date, ou de moyens de production particuliers »⁴.

- 6 Ce privilège des arts autographiques a vu au cours du XX^e siècle de multiples remises en question qui tendent à en briser la mythologie et à valoriser de nouvelles approches artistiques. Il nous faut ici évoquer l'introduction de la temporalité avec la mise en mouvement de l'œuvre dans le cinéma puis avec l'art cinétique : elle n'est plus figée, elle devient instable. Cette temporalité finit par briser l'idée d'œuvre achevée : avec l'art processuel ou les performances ce n'est plus le résultat fini qui compte mais l'œuvre en train de se faire, fusionnant ainsi le temps de l'atelier et celui de l'exposition.
- 7 A cela s'ajoute l'irruption du spectateur qui devient acteur de l'œuvre, inaugurée par les happenings du mouvement Fluxus des années 1960, et qui se prolonge aujourd'hui dans bon nombre d'installations qui requièrent l'intervention du public pour les activer ou les faire exister. C'est ici l'aspect participatif qui est valorisé, l'œuvre ne pouvant exister que par l'implication du public. L'atelier devient alors le principe de l'œuvre puisque le public devient créateur de son expérience esthétique.
- 8 Enfin nous devons mentionner l'émergence d'une nouvelle sémantique de l'atelier relevant parfois plus du champ socioculturel que de la création artistique, mais dans lesquelles celle-ci peut trouver de nouvelles modalités, comme par exemple dans les « ateliers d'écriture ». Ici c'est la création collective qui est valorisée, les objectifs sociaux peuvent être plus importants que le résultat artistique. On en retient d'abord ce qui est à vivre par le processus créatif plutôt que l'œuvre à réaliser.
- 9 Toutes ces évolutions des modalités de création sont antérieures ou indépendantes de l'apparition du numérique dans le champ de l'art. Mais on ne saurait les ignorer car elles constituent le terreau sur lequel le numérique se développe et apporte lui-même ses nouvelles potentialités.
- 10 Alors que les outils numériques ouvrent des perspectives renouvelées au créateur d'images, il nous a paru pertinent de croiser l'approche de l'art autographique de l'atelier, celle du peintre armé de ses pinceaux, et celle de l'artiste numérique face à sa machine.
- 11 C'est ainsi que nous avons initié une collaboration avec Luiza Guimaraes, artiste peintre, afin d'utiliser des éléments numérisés de son œuvre pour en faire la base d'expérimentations numériques. Ce travail sur plusieurs années permet aujourd'hui, au travers de ses évolutions, d'interroger la notion d'atelier dans les processus créatifs actuels.

De l'atelier du peintre au code numérique

- 12 Notre démarche de réappropriation numérique des tableaux de Luiza Guimaraes nous conduit à examiner le devenir du travail de l'atelier du peintre. Sommes-nous en présence d'un nouvel atelier numérique ?⁵

Le codage infographique

- 13 Les technologies numériques ne sont pas nées dans des ateliers, mais plutôt dans des laboratoires relevant de la recherche scientifique, militaire ou industrielle. Avec la micro-informatique l'outil s'est généralisé dans les années 1980. Il est devenu accessible à des artistes non informaticiens qui ont pu diffuser leurs travaux sur des supports magnétiques ou optiques (CD-ROM) avant que n'arrive Internet. La numérisation de l'image, rendue possible par les scanners et l'augmentation de la puissance des machines, a ouvert la voie à la transposition des œuvres peintes sur support informatique.
- 14 Les logiciels de traitement d'image, basés sur des interfaces graphiques, reprennent dans leurs concepts iconiques les outils du peintre : pinceaux, brosses, palettes, aérographes... Ou aussi ceux du collage : ciseaux, colle, tampon ; ce qui peut donner l'illusion d'une relocalisation de l'atelier du peintre.
- 15 Mais il serait simpliste de penser que l'image numérisée est de même nature que l'image peinte. La numérisation est une opération de métamorphose profonde qui en change la nature. L'œuvre peinte est composée de pigments, matières colorantes qui se révèlent en réfléchissant la lumière. L'observation du détail fait ressortir la trace du dépôt pigmentaire, donc la gestuelle du peintre.
- 16 La numérisation fait disparaître la trame de la matière picturale. Il reste la visualisation globale d'un motif, qui peut faire illusion, mais qui révèle sa nature non pigmentaire lorsqu'il est examiné dans son détail : l'image numérique est constituée de pixels, sources lumineuses colorées régies par le code informatique.
- 17 Car en effet l'image numérisée est maintenant une image codée, donc relevant d'un système de notation et non plus du rapport intime et indissociable d'un artiste avec une matière. Ce codage de l'image va permettre d'en modifier aisément les caractéristiques, que ce soit sur un fragment ou sur la totalité, et de sauvegarder la succession des opérations. Le processus de création est désormais « écrit ». Nous passons du régime *autographique* au régime *allographique*.
- 18 Edmond Couchot⁶ évoque la référence aux arts de l'image dans les œuvres numériques. L'image obtenue « perd la quasi-totalité de sa matérialité, de sa texture, même si elle est imprimée ». Dans les approches artistiques, il oppose les artistes qui « s'efforcent à simuler au plus près les qualités physiques de la peinture » à ceux qui « mettent en évidence la présence du pixel ».
- 19 La mutation de l'image numérique nous conduit à penser que l'art numérique ne peut développer les mêmes artifices que la peinture : l'image numérique ne rivalisera pas avec l'image peinte qui repose sur un autre processus de production. Elle doit rechercher ses spécificités propres. C'est dans cet esprit que nous défendons dans nos propositions une *esthétique du pixel*.
- 20 Ainsi, lorsque nous mettons en scène des évocations en rapport avec le sentiment de pénétration, nous traduisons cette plongée par le grossissement des images jusqu'à des niveaux outranciers allant jusqu'à la structure pixellaire de nos images. Cet aspect est notamment caractéristique de nos propositions, *Gouffre*, et *Zoom perpétuel* (Fig. 1).
- 21 Dans le même temps cette image numérisée peut être aisément décomposée en une multiplicité de fragments élémentaires autonomes qui peuvent ensuite être copiés, multipliés, mélangés, permettant de confronter les objets d'un même tableau, voire de

tableaux différents. Chaque objet peut alors être agi de façon indépendante par des modificateurs pour en régler les caractéristiques de taille, de coloration ou d'opacité.

Zoom perpétuel : Exploration extraite du site <http://www.pigpix.org/>

L'image actualisable : le temps et l'interactivité

- 22 Si le codage de l'image atteste de son caractère allographique, les opérations relevant de la programmation pour introduire temporalité et interactivité ajoutent un système notationnel supplémentaire, confirmant ainsi la rupture d'avec le modèle autographique.
- 23 L'image informatique, constituée par un balayage électronique permanent, s'inscrit par nature dans le temps, par opposition au tableau ou à la sculpture, empreintes figées et statiques qui prétendent à l'éternité. La vision que nous offre l'écran n'est qu'un état passager produit par la traduction du code informatique, état que Philippe Bootz⁷ qualifie de « transitoire observable ».
- 24 Les fragments que le traitement infographique a créé peuvent être mis en mouvement selon deux modalités : soit générés par le programme qui ordonne sa temporalité, soit contrôlés par l'interacteur qui devient le maître du temps de l'œuvre.
- 25 Dans nos diverses *explorations*, il y a alternance entre les séquences de mouvements programmés, qui portent une temporalité qui leur est propre, et les moments d'attente de l'intervention de l'utilisateur. Ces deux temporalités sont suffisamment imbriquées pour que l'on ne sache pas toujours qui commande le déroulement du programme. Certains objets en mouvement peuvent mettre l'utilisateur « hors-jeu » en déroulant une chronologie pré-déterminée et inaltérable. D'autres au contraire déploient une mobilité répétitive qui est un appel à son intervention.
- 26 Nos constructions posent la question de la place de l'interactivité dans l'image numérisée. Si l'on se positionne dans la pragmatique créative, il s'agit du choix entre la part du programmé et la part de l'acté⁸, choix déterminant le mode de circulation dans l'architecture du programme.
- 27 L'architecture, organisation des fragments dans le programme et des temporalités possibles du visiteur, est un choix créatif fondamental dans l'œuvre interactive pour créer du sens et concrétiser l'intentionnalité artistique.
- 28 Dans nos propositions, chaque tableau peut devenir un champ d'exploration, mais l'exploration peut aussi se faire dans un cheminement entre plusieurs tableaux, voire dans des mélanges de motifs de divers tableaux, suggérés par des récurrences dans l'œuvre de Luiza Guimaraes.
- 29 Ainsi sont élaborés des parcours, choix subjectifs d'enchaînements, à la fois esthétiques et sémantiques. Cette idée de parcours induit une architecture essentiellement linéaire qui permet au visiteur la construction d'une expérience progressive, sous réserve de sa collaboration pour activer les processus et déceler des principes de fonctionnement non transparents.
- 30 Les modalités de cette démarche numérique nous éloignent de l'atelier du peintre. L'aspect temporalité de l'œuvre s'oppose aux temporalités précédemment définies pour l'artiste autographique, qui séparent le temps dynamique de l'œuvre en train de se faire et le temps figé de la monstration. L'œuvre numérique, multiple, devient instable et éphémère.

- 31 Le spectateur n'est plus cantonné au rôle d'admirateur passif : il est sollicité pour faire vivre l'œuvre et l'actualiser. Celle-ci ne devient opérante qu'au travers de son intervention. Cette nouvelle implication relativise la position de l'artiste qui devient créateur d'un dispositif à ouvertures multiples plutôt que d'une œuvre.

Nouveaux ateliers numériques

- 32 Nous évoquons ici une proposition particulière du site *pigpix* : *Recréation* (voir Fig. 2). Les premières versions de cette proposition étaient destinées à une diffusion sur support physique de type CD-ROM. Le passage sur Internet avec l'ouverture du site <http://www.pigpix.org/> a profondément modifié la logique de création et ouvert de nouveaux horizons créatifs qui ne sont pas sans rapports avec la question de l'atelier.

L'atelier interactif

- 33 Si l'on se fonde sur la classification des sites du net-art de Fourmentraux⁹, les propositions précédentes relevaient des « dispositifs à exploration » reposant sur l'interactivité de navigation dans laquelle le visiteur est invité à découvrir des univers pré-définis. *Recréation* se différencie de cet aspect : il s'agit ici de proposer un outil aux visiteurs pour faire acte de création. Selon la classification de Fourmentraux, il s'agit d'un « dispositif à contribution » ou « à altération » puisque l'internaute peut modifier le contenu qui lui est proposé.
- 34 *Recréation* se présente sous la forme d'une interface comprenant une partie graphique dans la zone principale et un panneau de contrôles sur la droite. La partie graphique est un décor reconstitué à partir des couleurs et motifs de l'univers de Luiza Guimaraes, comprenant un arrière-plan et plusieurs éléments d'avant-plan. Le panneau de contrôles permet de modifier les diverses caractéristiques de chaque élément qui peut être déplacé, mis en mouvement ou transformé en pinceau ou en gomme. Ces outils permettent au visiteur de créer une nouvelle composition et de la sauvegarder dans la mémoire de son ordinateur.
- 35 La prise en main de l'application nécessite la compréhension du fonctionnement des divers outils proposés. Pour faciliter cet apprentissage une aide est proposée au lecteur, ce qui différencie *Recréation* des *Explorations* pour lesquelles c'est à l'interacteur de découvrir par lui-même les principes de fonctionnement, cette recherche faisant partie du processus de construction sémantique de l'œuvre.
- 36 Avec *Recréation* il ne s'agit plus d'une œuvre à découvrir, mais d'une œuvre à construire par la manipulation interactive. Evoquer la manipulation nous renvoie à l'activité manuelle, donc à une définition de l'atelier artisanal ou industriel, « lieu où s'exécutent des travaux manuels »¹⁰. Cette pratique se concrétise sur le plan ergonomique par l'usage du glisser-déposer à la souris pour effectuer déplacements et positionnements d'objets.
- 37 Ainsi c'est l'œuvre interactive qui devient atelier pour son utilisateur. Cette finalité de l'application numérique est du reste un usage courant avec les logiciels permettant des activités de création¹¹, avec les logiciels ludo-éducatifs dans lesquels l'apprenant teste par essais-erreurs la construction d'objets ou encore avec les jeux de simulation basés sur la construction d'univers. Notre démarche se situe donc en proximité du jeu et de

l'apprentissage dans la perspective d'une heuristique artistique conçue comme acte de plaisir et de connaissance.

- 38 L'activité du visiteur est canalisée dans une finalité créatrice. En modifiant et en ré-assemblant les éléments à sa guise, il devient le créateur d'une nouvelle composition dans le style de Luiza Guimaraes. Il s'agit donc bien d'un processus de recréation.
- 39 L'atelier ici proposé n'est plus celui de l'artiste, mais plutôt celui du bricoleur, ni artiste ni artisan. Nous pouvons en retrouver la nature dans cette définition de l'atelier : lieu « où se pratiquent des activités manuelles d'art ou de loisirs ». Cet atelier n'est plus le lieu d'exercice d'une activité professionnelle, mais plutôt d'une activité dilettante liée au plaisir ludique. Nous sommes dans le cadre d'une simulation de l'atelier du peintre avec des objets qui se transforment en pinceaux ou en gomme.
- 40 Mais au-delà de la simple distraction la possibilité de tester des assemblages esthétiques est un acte de construction de la connaissance. Cette proposition donne la possibilité de concrétiser *l'attitude esthétique*, acte de connaissance et non attitude passive ainsi que la définit Nelson Goodman : « elle fait des recherches et met à l'épreuve – c'est moins une attitude qu'une action : création et recréation »¹².

Recréation : Une réalisation créée avec Recréation – <http://www.pigpix.org/>

L'atelier connectif

- 41 Le transfert de l'ensemble de nos travaux sur un site Internet a ouvert des possibilités nouvelles pour *Recréation* dont les caractéristiques techniques ont évolué en plusieurs étapes.
- 42 Une première fonctionnalité qui permet à la proposition de dépasser la seule activité éphémère de distraction est la possibilité pour le visiteur de sauvegarder ses propres compositions. Dès lors il peut archiver le résultat de son activité à un instant donné et éventuellement comparer ses diverses réalisations.
- 43 Avec le passage sur Internet, nous avons invité les visiteurs à renvoyer leurs compositions pour les afficher dans une page web de galerie des réalisations. Il devient ainsi possible de donner une visibilité aux créations des utilisateurs. Les œuvres affichées ne sont plus celles du créateur du site, mais celles réalisées par les « spectateurs » devenus *spectateurs* et enfin créateurs.
- 44 Une troisième étape dans l'évolution a été franchie en permettant aux visiteurs de modifier le fond du tableau initialement proposé et de le remplacer par une des compositions figurant dans la galerie.
- 45 Ainsi il devient possible de travailler à partir d'une transformation déjà effectuée par un visiteur précédent et de s'éloigner progressivement de la proposition plastique de départ. Une boucle créative s'instaure, chaque nouvel intervenant pouvant créer la base d'une future proposition. Le processus créatif peut donc se déployer en-dehors de la volonté du créateur originel qui voit son œuvre évoluer de manière incontrôlable et son influence s'estomper progressivement.
- 46 De ce fait le schéma classique de la communication artistique – émission (auteur créateur) / réception (public) – est remis en question dans un bain de création collective rendu possible par les potentialités du média / médium Internet, média en tant qu'outil de lien

social, médium en tant que fournisseur de nouveaux outils techniques de création artistique.

- 47 Nous rejoignons ici les nouveaux ateliers de l'art actuel que nous avons déjà évoqués, basés sur le collectif et le processuel. L'essentiel ne tient plus forcément dans les objets que l'on crée, mais dans la dynamique collective générée autour de l'activité proposée. Le partage et l'échange deviennent les modalités d'un lien communautaire, s'opposant à l'ancien modèle de l'artiste surplombant.
- 48 Au lieu de l'œuvre livrée à la contemplation du public, il y a ici un dispositif se présentant sous forme d'un espace créatif ouvert à la participation. Le public est invité à générer de nouvelles expositions composées des multiples déformations de la proposition originelle. Chacun participe à l'émergence de l'œuvre, peut la renouveler ou la réorienter. Celle-ci est évolutive, changeante et perpétuellement inachevée. Ses manifestations ne résident plus dans un résultat mais dans les multiples témoignages de son processus créatif.
- 49 Internet, en suscitant la communication et l'échange, donne des possibilités inédites de concrétisation aux tendances participatives de l'art, et cela à l'échelle mondiale. Nous pouvons ainsi parler d'un atelier connectif dans lequel la dimension sociale de la création devient l'aspect prépondérant.
- 50 Au-delà d'un simple aspect participatif, qui n'est que l'invitation du spectateur à contribuer au projet d'un artiste maître du dispositif, on peut imaginer de véritables pratiques collaboratives permettant à plusieurs créateurs de contribuer à un projet commun.

Conclusion : quel atelier pour l'art de demain ?

- 51 Les multiples manifestations de l'atelier, leurs mutations, font ressortir dans le domaine artistique quelques tendances principales qui tiennent dans la relativisation de la figure de l'artiste et de la stabilité de l'œuvre.
- 52 La mort de l'auteur, évoquée par Roland Barthes¹³ au profit du lecteur, ou par Pierre Lévy¹⁴ au profit d'une *intelligence collective*, paraît se concrétiser, non dans la disparition de la fonction auctoriale¹⁵, mais dans la remise en question de l'étanchéité des traditionnelles frontières entre artiste et public, avec une dilution des rôles, au profit d'entités moins tranchées ou le collectif et l'anonyme côtoient la personnification auctoriale.
- 53 Il en est de même pour la fin de l'œuvre *muséifiable* qui perd du terrain face à des réalisations inachevées ou éphémères, voire basées sur l'immédiateté de la communication en réseau, à des objets instables, doués d'ubiquité, difficiles à identifier ou à négocier, qui peuvent être constitués de mélanges de fragments réutilisables.
- 54 L'abolition du temps et du lieu de l'atelier autographique, en laissant place à des ateliers interactifs ou connectifs, ouvre des perspectives nouvelles avec le risque d'un art global, que dénonce Jean-Claude Moineau¹⁶, un art qui se soumettrait au *mainstream* de la culture médiatique et du divertissement, art du remix mélangeant des formes isolées de leurs contenus, plus sensible aux modes qu'à la réflexion et abandonnant toute ambition critique. L'artiste pourrait ainsi se trouver « DJfié après avoir été déifié »¹⁷.
- 55 À l'opposé, la mission nouvelle de l'artiste dans l'ère connective pourrait être une création plus ouverte, plus accessible, loin de la mythologisation de l'œuvre et de l'artiste dont l'atelier fut un des symboles. Il contribuerait ainsi à l'émergence de nouveaux lieux

de partage et d'échange, en-dehors des dominations institutionnelles et économiques, dans lesquelles les mélanges relèveraient de la richesse constamment renouvelée des rencontres.

NOTES

1. JIMENEZ Marc, 1997, *Qu'est-ce que l'esthétique*, Gallimard.
 2. GOODMAN Nelson, 1990, *Langages de l'art*, Editions Jacqueline Chambon.
 3. GENETTE Gérard, 1994, *L'œuvre de l'art, Immanence et transcendance*, Editions du Seuil.
 4. GOODMAN, 1990, opus cité, p. 234
 5. Nous invitons le lecteur à découvrir les aspects ici évoqués dans la catégorie « explorations » du site : <http://www.pigpix.org/>
 6. COUCHOT Edmond, 1998, *La technologie dans l'art, de la photographie à la réalité virtuelle*, Editions Jacqueline Chambon, Nîmes, pp 212-213.
 7. BOOTZ Philippe, 2007, *La littérature numérique*, Les basiques Leonardo / Olats. <http://www.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/basiquesLN.php>
 8. Ce terme renvoie au concept d'image « actée » de Jean-Louis Weissberg (1999) : WEISSBERG Jean-Louis, 1999, *Présences à distance*, L'Harmattan.
 9. FOURMENTRAUX Jean-Paul, 2005, *Art et Internet, les nouvelles figures de la création*, CNRS Editions.
 10. *Le Trésor de la Langue Française Informatisé*, ATILF, CNRS, Université de Nancy 2. <http://atilf.fr/>
 11. *Photoshop* (Editeur Adobe) et les divers logiciels de traitement d'image bitmap se présentent comme des ateliers de retouche photographique.
 12. GOODMAN, 1990, opus cité, p. 284.
 13. BARTHES Roland, 1968, La mort de l'auteur, repris dans *Le Bruissement de la langue*, Le Seuil, 1984.
 14. LEVY Pierre, 1997, *Cyberculture*, Rapport au Conseil de l'Europe, Editions Odile Jacob.
 15. WEISSBERG, 1999, opus cité.
 16. MOINEAU Jean-Claude, 2007, *Contre l'art global*, Editions ère, Maisons-Alfort / France.
 17. MOINEAU Jean-Claude, 2007, opus cité, p. 255.
-

AUTEUR

MICHEL LAVIGNE

Docteur en Etudes Cinématographiques, Université de Toulouse II Le Mirail